

TREK¹²

2 - MANUEL DE L'ALPINISTE

N'ouvrir ce Manuel qu'après avoir découvert le mode Ascension Express



EXPEDITION

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de base, il est temps de passer à de nouveaux challenges, en enchaînant les ascensions, avec l'aide d'équipements et de compagnons à utiliser aux moments opportuns.

Votre but ? Être l'alpiniste ayant la plus grande réputation à l'issue de 3 ascensions.

L'ensemble des règles apprises dans le Manuel du Trekkeur reste valable. Ce chapitre vous décrit uniquement les spécificités du mode Expédition.

BUT DU JEU

Votre objectif est maintenant d'obtenir le plus grand nombre d'Étoiles de Réputation à l'issue des 3 manches pour remporter la partie. Chaque manche est une ascension différente.



*La montagne n'est ni juste ni injuste. Elle est dangereuse. (Reinhold Messner)
Quand tu arrives en haut de la montagne, continue de grimper. (proverbe tibétain)*

GAGNER DE LA RÉPUTATION

En mode *Expédition*, il va vous falloir enchaîner **3 ascensions**, de la plus « fa » « compliquée » (valeur du *Sommet*). Plus une ascension est difficile et pl important pour votre réputation.



Étoiles de Réputation



En plus des informations de base pour une ascension expliquées dans le *Manue*, vous trouverez sur chaque fiche des objectifs à réaliser pour gagner des *Étoiles de*

1 Le Sommet est le nombre de points minimum à réaliser pour réussir cett

70+



Exemple : ici, il faut obtenir au moins 70 points à la fin de l'ascension, le Sommet et gagner 3 Étoiles de Réputation.

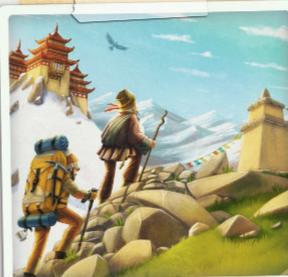
2 La Course au Sommet



Les étoiles de la *Course au Sommet* ne sont acquises **QUE** par le ou les obtenu le plus haut score parmi tous les participants à cette ascension

Toutes les ascensions ne se passent pas comme prévu : le joueur avec le plus haut score à l'issu remporte toujours ces Étoiles de Réputation même s'il n'a pas atteint le sommet.

Hall of Fame



En route vers le sommet!

3 Le Hall of Fame compile les records pour chaque ascension.
Vous le trouverez en 4ème de couverture de ce manuel.

Pour chaque fiche, lors de la toute première ascension en mode *Expédition*, le joueur avec le score le plus élevé inscrit la date, son nom, et le score réalisé sur la partie réservée à l'ascension correspondante.

Puis, lors de prochaines ascensions en mode *Expédition*, tout joueur battant le record d'une ascension fera de même, en rayant le record précédent.



BATTRE UN RECORD précédemment enregistré donne droit à une *Étoile de Réputation* bonus exceptionnelle à remplir sur sa fiche individuelle.

Si plusieurs joueurs battent le record lors de la même ascension, tous gagneront l'*Étoile de Réputation* correspondante mais seul le joueur ayant fait le plus haut score inscrit son nom dans le Hall of Fame.

Enchaîner les ascensions

À la fin de chaque ascension, remplissez au crayon les *Étoiles de Réputation* que vous avez gagnées. Puis, enchaînez avec une nouvelle manche.

À la fin de la partie, après 3 ascensions, le joueur avec le plus grand nombre d'*Étoiles de Réputation* gagne l'*Expédition*. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand score cumulé sur les 3 ascensions qui l'emporte.

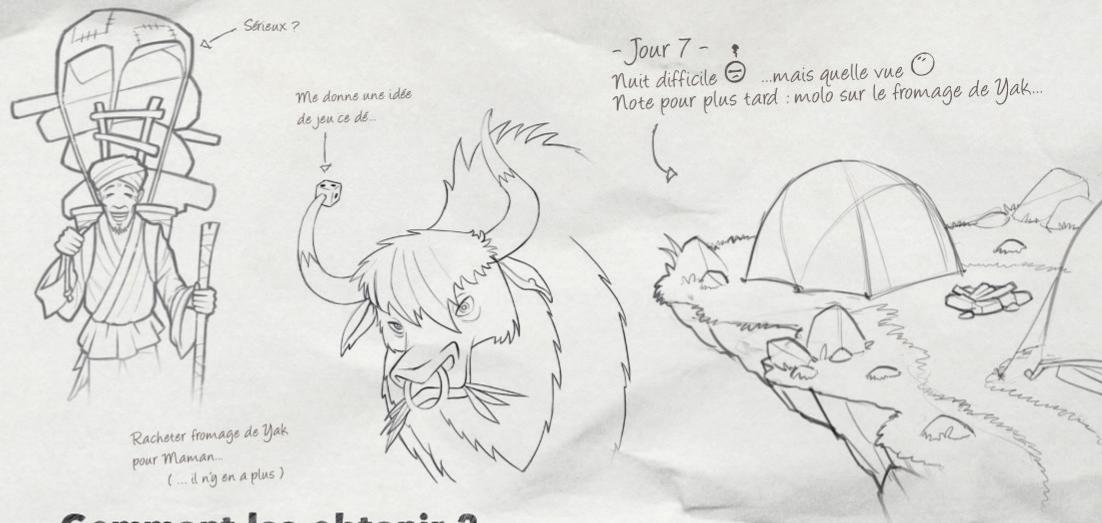
Prêt pour
Prépa

- ➔ Pre pio
- ➔ Pla sur
- ➔ Le j

LES



- ➔ 1 p e
- ➔ 2 p
- ➔ 3 p A p



Comment les obtenir ?

À chaque fois que vous créez une nouvelle Zone avec les nombres 0, 1 ou 2, choisissez une carte Assistance parmi celles encore disponibles et placez-la devant vous.



IMPORTANT

- * **Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 cartes Assistance !** Si vous décidez de prendre une carte Assistance alors que vous en possédez déjà 3, vous devez au préalable remettre une de vos 3 cartes en jeu.
- * Lorsque plusieurs joueurs doivent choisir une carte Assistance en même temps, commencez par le **1er de Cordée**, puis continuez dans le sens horaire. Le dernier joueur concerné devient alors le nouveau **1er de Cordée**. Il prend sa carte Assistance et la carte **1er de Cordée**, puis les place devant lui.
- * S'il ne reste plus de carte Assistance en jeu au moment où vous devez vous servir, vous ne gagnez aucune carte Assistance (mais vous prenez quand même la carte **1er de Cordée** si vous êtes le dernier joueur concerné).

Comment les utiliser ?

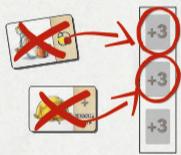
Les cartes *Assistance* peuvent être utilisées de deux façons différentes.

⇒ **En cours d'ascension** - Vous pouvez utiliser plusieurs cartes *Assistance* lors du même tour.

Défaussez une de vos cartes *Assistance* et retirez-la du jeu (mettez-la dans la boîte). Bénéficiez immédiatement de son effet spécifique. Voir les effets ci-dessous.

⇒ **En fin d'ascension** (fin de manche)

Vous pouvez vous délester de tout ou partie de vos cartes *Assistance* pour grimper plus vite, plus haut. Une bonne façon d'obtenir les points manquants pour atteindre le *Sommet* de l'ascension en cours, ou d'obtenir le score le plus élevé et ainsi gagner la *Course au Sommet*.



Comment se délester ? Au moment du calcul des scores, en commençant par le *1er de Cordée*, puis dans le sens horaire, chaque joueur décide s'il souhaite défausser une ou plusieurs de ses cartes *Assistance* (ces cartes sont retirées du jeu - mettez-les dans la boîte). **Chaque carte défaussée rapporte un bonus de 3 points**, à reporter sur sa fiche individuelle.

LES CARTES ASSISTANCE



La Boussole

Permet d'inscrire le résultat du lancer de dés dans une case non contiguë aux cases précédemment remplies.



La Goutte

Permet de relancer les dés après que les autres joueurs aient rempli leur grille. Le joueur qui utilise La Goutte est obligé d'accepter le résultat du nouveau lancer.



La Corde

Permet de réaliser un *Chemin de Corde* entre deux cases séparées par une autre case (déjà remplie ou non).

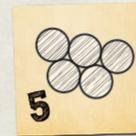


La Tente

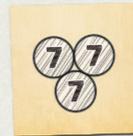
Permet de faire une addition (+) alors que vous les avez déjà toutes cochées dans votre tableau de choix de résultat. Faites alors une croix en face de cette ligne, à l'extérieur du tableau.

LES ENVELOPPES CHALLENGE

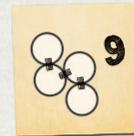
Chaque enveloppe *Challenge* propose un défi à relever qui permet d'enrichir le jeu.



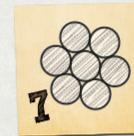
Une Zone d'exactly 5 cases



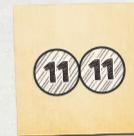
Une Zone d'exactly 3 cases de valeur 7



Un *Chemin de Corde* d'exactly 9 cases



Une Zone d'exactly 7 cases



Une Zone d'exactly 2 cases de valeur 11



Un *Chemin de Corde* d'exactly 13 cases



Quand les ouvrir ? À chaque *fin d'ascension*, après le calcul des scores, vérifiez si certains joueurs ont réussi à reproduire sur leur fiche un des challenges encore disponibles.



Une seule enveloppe par ascension : Si des challenges différents ont été réussis lors de la même ascension, ouvrez, parmi les enveloppes encore disponibles, celle située le plus à gauche dans la liste ci-dessus.

Exemple : lors de l'ascension **Kagkot**, un des joueurs a créé une zone de trois 7 et un autre un *Chemin de Corde* de 9 cases. Ouvrez uniquement l'enveloppe liée à la zone de trois 7.



Un seul joueur par enveloppe : Le joueur qui a réussi le challenge ouvre l'enveloppe. Il peut arriver que plusieurs joueurs réussissent un même challenge lors d'une même ascension. Dans ce cas, c'est celui d'entre eux qui possède le score le plus élevé pour cette ascension qui se charge d'ouvrir l'enveloppe.



Que faire ensuite ? Une fois l'enveloppe ouverte... **Surpriiiiiiiiiise !** Suivez simplement les instructions présentes à l'intérieur !! *L'enveloppe ouverte ne servira plus ensuite. Si vous la jetez, pensez au tri ! (Oui, on ne le dit jamais assez...)*

On ne va pas vous en dire plus à ce stade. À vous de jouer, de réussir les challenges et de découvrir tous les mystères de l'Himalaya !

